

## 8.6 Sviluppare abilità imprenditoriali attraverso attività culturali

In questa pagina

1. [Sviluppare abilità imprenditoriali attraverso attività culturali](#)
2. [Supportare i giovani imprenditori nei settori culturali e creativi](#)

### Sviluppare abilità imprenditoriali attraverso attività culturali

Il sostegno all'imprenditoria giovanile in ambito culturale è realizzato nell'ordinamento italiano sia attraverso misure specifiche, sia attraverso gli strumenti generali di sostegno all'imprenditoria giovanile, autoimpresa e startup (Cfr. [3.9](#)).

La misura denominata “[Nuove imprese a tasso zero](#)” è gestita dall'Agenzia INVITALIA, con sportello aperto a partire dal 13 gennaio 2016 ancora in vigore nel 2021, con significativi risultati raggiunti, sia in termini di [business plan](#) che di [iniziative finanziate](#). Si tratta di una radicale modifica della disciplina degli incentivi all'autoimprenditorialità, introdotta con il [D.M. 8 luglio 2015, n. 140](#) (in attuazione delle misure di cui al Titolo I del [D.Lgs. 185/2000](#)), le cui principali novità rispetto al passato sono rappresentate dalla platea di beneficiari (che ora include non solo i giovani fino a 35 anni, ma anche le donne indipendentemente dall'età), dall'estensione territoriale (essendo ora coperto tutto il territorio nazionale e non solo le aree svantaggiate) e nella tipologia di ausilio pecuniario pubblico erogato (mutui agevolati a tasso zero in luogo di contributi a fondo perduto).

Sono agevolabili, con riferimento all'**imprenditoria culturale giovanile**, attività riguardanti la filiera turistico-culturale (intesa come attività finalizzate alla valorizzazione e alla fruizione del patrimonio culturale, ambientale e paesaggistico e al miglioramento dei servizi).

La promozione e lo sviluppo delle potenzialità imprenditoriali attraverso la partecipazione ad attività culturali nel sistema italiano hanno ricevuto impulso dal [Piano Nazionale Scuola Digitale](#). Si tratta di un documento di indirizzo adottato dall'allora MIUR (oggi MI – Ministero dell'Istruzione) in attuazione della Legge 13 luglio 2015, n. 107 (cd. “La Buona Scuola”) e volto alla definizione di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana (Cfr. [6.8](#)). Il Piano, di durata pluriennale (2014-2020), prevedeva un'attuazione dei 35 punti in cui si articolava. Tra gli obiettivi del piano ve ne erano alcuni che hanno puntato all'acquisizione per gli studenti delle skill necessarie allo svolgimento del proprio percorso scolastico e orientate allo sviluppo di capacità imprenditoriali utili anche in un momento successivo, al di fuori dell'ambiente scolastico. Il Piano prevedeva infatti: la promozione di creatività, imprenditorialità e protagonismo degli studenti per la valorizzazione delle competenze chiave dei curricula scolastici; il coinvolgimento degli studenti come leva di digitalizzazione delle imprese; la valorizzazione del rapporto tra scuola e lavoro; la promozione di carriere in ambito “STEAM” (Science, Technology, Engineering, Arts&Maths). Per il conseguimento di questi obiettivi sono state identificate diverse “azioni” focalizzate sull'imprenditorialità e lo sviluppo di carriere digitali: tra queste, vi sono l'azione dedicata a un curriculum per l'imprenditorialità digitale e l'azione dedicata allo sviluppo di un Piano Carriere Digitali.

Alcune iniziative specifiche, disciplinate dalle azioni individuate dal Piano, hanno messo in evidenza la valorizzazione della competizione come strumento di formazione: così come già sperimentato positivamente per discipline come la matematica, la fisica e l'italiano, si sono promosse su base nazionale le “**olimpiadi dell'imprenditorialità**”, strutturate come dei veri e propri contesti rivolti agli studenti, che consistono nell'individuazione di soluzioni innovative (su prodotti, servizi, processi).

Per lo sviluppo di capacità imprenditoriali il Piano ha puntato a valorizzare sinergie significative, in cui rientra l'Alternanza Scuola-Lavoro per l'impresa digitale: l'obiettivo è favorire un dialogo tra il mondo della scuola e il mondo del lavoro, costruito a partire dal rafforzamento di competenze digitali chiave e competenze focalizzate sul protagonismo degli studenti.

A partire da marzo del 2018 il Ministero dell'Istruzione ha adottato il [Sillabo per l'Educazione all'imprenditorialità nella scuola secondaria](#), con l'obiettivo di giungere a un'introduzione strutturale dell'educazione all'imprenditorialità nella scuola italiana. Lo strumento consiste nell'insieme dei materiali necessari per [accompagnare le scuole nella costruzione di percorsi strutturati](#) per fornire agli studenti la capacità di trasformare le idee in azioni attraverso creatività, innovazione, valutazione e assunzione del rischio, capacità di pianificare e gestire progetti imprenditoriali.

Il Sillabo è suddiviso in cinque macroaree: forme e opportunità del fare impresa; la generazione dell'idea, il contesto e i bisogni sociali; dall'idea all'impresa: risorse e competenze; l'impresa in azione: confrontarsi con il mercato; cittadinanza economica.

Tra le iniziative intraprese nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale vi sono i “**percorsi di accelerazione**”, che si affiancano al curriculum di base previsto e alla competizione e che provengono dal mondo dell'imprenditorialità. Questi percorsi consentono agli studenti più meritevoli di fare esperienza con un programma formativo, costituito anche grazie alla collaborazione con i principali attori del mondo dell'imprenditoria digitale e dell'ecosistema startup, oltre che con le Università, che prevede ore di formazione alternate a workshop in ambiti che riguardano l'applicazione del digitale a contesti come l'imprenditoria, lo storytelling, il digital marketing, lo studio dei linguaggi dei social media, tra le altre discipline.

Tra le altre iniziative previste dal Piano Nazionale Scuola Digitale per promuovere l'imprenditoria tra i giovani collegata al concetto di digitale vi sono i **laboratori**, intesi come spazi di dialogo con il territorio, messi in pratica integrando nel piano di educazione scolare programmi volti alla creatività e allo sviluppo di competenze digitali. Per questo motivo sono stati stanziati fondi per la costituzione di laboratori che facciano leva sullo sviluppo, da parte degli studenti, di capacità quali creatività e innovazione (Cfr. [8.5](#)).

Già a partire dal 2013, con il [Decreto Direttoriale n. 436 del 13 marzo 2013](#), il Ministero dell'Istruzione ha previsto la creazione, all'interno delle Università, dei [Contamination Lab](#) (CLab), veri e propri luoghi di contaminazione tra studenti di diverse discipline e dottorandi, nei quali sviluppare progetti di innovazione a vocazione imprenditoriale. I laboratori di contaminazione consistono in uno scambio e in una condivisione tra più attori, allo scopo di promuovere una nuova cultura dell'imprenditorialità che punti a ridurre il gap esistente tra il mondo accademico e l'innovazione, tra lo studente e il mercato del lavoro.

Con riferimento all'**apprendimento formale** di natura universitaria sono presenti percorsi con una vocazione [all'imprenditoria culturale](#). Nell'ambito delle lauree triennali rispettano questa vocazione i corsi di laurea relativi ai beni culturali, alle discipline delle arti figurative, della musica,

dello spettacolo e della moda, alle scienze del turismo, dell'educazione e della formazione e alle scienze sociali e della comunicazione.

Per quanto riguarda le Lauree Magistrali è possibile far riferimento ai corsi di laurea relativi all'antropologia, all'etnologia, all'archeologia, all'informazione, all'educazione e alla formazione, alle scienze sociali, alla comunicazione, ai beni culturali e paesaggistici e agli indirizzi con una forte impronta tecnologica.

Per quanto concerne invece l'**apprendimento non formale** (Cfr. [6.4](#)) , un ruolo importante è quello dell'[Agenzia Nazionale per i Giovani](#) (Cfr. [1.7](#), [2.5](#)). Le attività dell'ANG rientrano nelle azioni volte a incoraggiare e sostenere l'animazione socioeducativa, promuovendo la partecipazione dei giovani alla vita sociale attraverso creatività giovanile, forme di volontariato e autoimprenditorialità.

### **Supportare i giovani imprenditori nei settori culturali e creativi**

Il progetto "[Cultura Crea](#)" gestito da [INVITALIA](#) sostiene la nascita e la crescita di **iniziative imprenditoriali e no profit**, nel settore dell'**industria culturale-turistica**, che puntano a valorizzare le risorse culturali del territorio nelle regioni Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia. "Cultura Crea" si rivolge in particolare alle micro, piccole e medie imprese dell'industria culturale e creativa.

Per la creazione di nuove imprese sono finanziati programmi di investimento che prevedono la creazione o l'introduzione di prodotti o servizi innovativi nelle seguenti aree tematiche: conoscenza (sviluppo o integrazione di tecnologie che creino, organizzino, archivino, ecc. dati sull'industria culturale);conservazione (sviluppo o integrazione di pratiche e processi innovativi legati alla manutenzione e al recupero del patrimonio culturale); fruizione: (sviluppo di modalità di fruizione, comunicazione, diffusione, valorizzazione innovative, anche integrando le risorse del territorio, del patrimonio culturale, con l'integrazione di piattaforme digitali, prodotti hardware e software);gestione (sviluppo di strumenti atti a ingegnerizzare le attività di gestione dei beni e delle attività culturali).

Le agevolazioni prevedono finanziamenti agevolati a tasso zero e contributi a fondo perduto fino alla spesa ammessa. Il programma prevede agevolazioni relative al **terzo settore** per attività collegate alla **gestione** degli attrattori e delle risorse culturali del territorio, attività di **animazione** e partecipazione culturale. In tutte queste ipotesi sono riconosciute condizioni di maggior favore ai **progetti presentati da imprese femminili, giovanili o in possesso del rating di legalità**.